

Dreamcast™



Dreamcast.



Shenmue™

シェンムー

© CRI 1999, 2000 Presented by AM2 of CRI. <http://www.shenmue.com/>

onlinefunctions

CREDITS

Produced and Directed by



Yu Suzuki

SEGA of Japan Manual Production Staff

Translation/DTP

Monika Hudgins

Designer

Yoichi Takahashi

Writer

Eiji Ogawa

Supervisor

Kaoru Ichigozaki

The following credits list the staff who worked on the localization, marketing and manual production for the PAL version of Shenmue. Credits for the original development and the main localization staff of AM2 are listed in the game itself.

Sega Europe Ltd.

Director Product Manager

Naohiko Hoshino

Executive Localization Producer

Kats Sato

Localization Producer

Dave Nulty

Localization Assistant Producer

Kuniyo Matsumoto

Product Marketing Manager

Jim Pride

Mathew Quaeck

Public Relations for UK

Stuart Turner

Public Relations for France

Anne Roppe

Public Relations for Germany

Tina Sakowsky

Public Relations for Spain

Esther Barral

Text Translator (France)

Dave Thompson

Text Translator (Germany)

Angelika Michitsch

Text Translator (Spain)

Robert Parraga

Testing Manager

Jason Cumberbatch

Lead Testers

Nick Bennett

Pete O'Brien

Special Thanks

Tetsune Nakazono

Utako Okukawa

Tomo Inoue

-FREE-

Full Reactive Eyes Entertainment

*Allez où bon vous semble. Observez tout ce que vous voulez voir.
Enquêtez sur ce que vous voulez.
Ici, le fil du temps est réaliste.*

*Une fraîche matinée laisse place à un après-midi chaud et ensoleillé. Le magnifique coucher de soleil embrase le ciel et se transforme en une nuit paisible et douce.
Lorsqu'il pleut, les averses sont bien présentes.
Lorsqu'il neige, les flocons s'amoncellent.
Parfois, il pleut des journées entières.
Ici, la vie est réaliste.*

*Certains font leur promenade quotidienne dans le parc, d'autres travaillent dur pour gagner leur vie. Les commerçants vendent leur marchandise, les enfants jouent, les mères au foyer cancanent...
Chacun vit sa propre vie dans son environnement.
Cet univers n'est pas monté de toutes pièces.*

*Rencontrez et enrichissez-vous au contact de nombreux personnages.
Apprenez et grandissez grâce à vos multiples expériences.
Découvrez ce drame envoûtant et majestueux qui vous prendra tout entier.*

*Merci d'avoir acheté Shenmue.
Ce logiciel a été conçu pour une utilisation sur console
Dreamcast uniquement. Veuillez lire attentivement ce
manuel avant de commencer à jouer.*

SOMMAIRE

HISTOIRE	74
DEMARRAGE DU JEU	78
PROGRESSER DANS LE JEU	80
MODES DE JEU	83
QUETE LIBRE	84
QTE	93
COMBAT LIBRE	94
ENTRAINEMENT	96
POINT DE SAUVEGARDE	99
MINI-JEUX	100
VEHICLES	101
PRESENTATION DES PERSONNAGES	102



*L'année : 1986. Le lieu : Yokosuka, Japon.
Le train-train quotidien de Ryo Hazuki est soudainement
et irrémédiablement chamboulé par l'apparition d'un
visiteur inattendu. Un homme vêtu d'un habit traditionnel
chinois vert foncé fait irruption au domicile de la famille
Hazuki accompagné de deux hommes de main habillés
tout en noir. Cet homme, maître d'un très puissant art
martial - une telle puissance que Ryo n'avait jamais
connue - s'en prend aussitôt à Iwao Hazuki, le père de
Ryo. Ryo essaie bien de s'interposer pour aider son père.
En vain ! Ce mystérieux visiteur est bien trop fort. Ryo se
retrouve à terre sous la menace des hommes de main.*

C'est alors que l'homme en vert demande à Iwao :

« Où est le miroir ? »

Son père est contraint de répondre.

*Une fois en possession du miroir, le visiteur s'acharne sur
Iwao en disant : « Souviens-toi de Zhao Sun Ming... »*

*Ryo apprend alors que son père est responsable de la mort
de quelqu'un il y a plusieurs années. Iwao pousse son
dernier soupir dans les bras de son fils en prononçant ces
deux mots :*

« Lan Di »

*Cet homme vêtu d'un manteau avec un dragon brillant
brodé dans le dos ; l'homme responsable de tout.*

Et ce miroir ?

Qui est ce Lan Di ?

*Assoiffé de vengeance, Ryo commence un voyage pour
découvrir les mystères entourant la mort de son père et
faire justice.*

YOKOSUKA

横須賀

Il arrivera par l'est après avoir traversé la mer
Un homme jeune qui ne sait pas encore ce dont il est capable.
Ce potentiel est une force qui peut le détruire ou
le mener à son but.
Son destin dépendra de son courage.
Le chemin qu'il doit parcourir est parsemé d'embûches.
J'attends en priant pour son destin tracé depuis des
temps immémoriaux.
J'attends avec impatience.
Un dragon émerge des entrailles de la terre
alors que de sinistres nuages remplissent le ciel.
Un phénix descend du ciel, laissant derrière
lui des traînées pourpres.
Cette nuit noire est seulement éclairée par l'étoile du berger.
C'est à ce moment que la saga débute...

その者、東の遠つ国より海を渡りて現われり。
若者、秘めし力、いまだ知らず。

彼の身を減ぼすことも、

彼の願ひ、かなえしことも、

その者、勇立つ時、我を求めん。

ともに荒れ野の道を行かん。

待ちて願え。

邂逅は我のいにしえよりのさだめなり。

待ちて、まなざしを向けよ。

地より現われし龍が、

暗雲をいざない、天をおおうも、

舞い降りし鳳凰、

そのつばさによりて、紫風を生むが如く、

漆黒の夜は広がりしも、明星は一つ輝き、

長き物語は今、始まれり。

DEMARRAGE DU JEU

Gestion des disques

Si vous jouez pour la première fois à « Shemmue », insérez le disque 1 dans votre console Dreamcast, sélectionnez une fréquence de rafraîchissement en Hz (voir ci-dessous) et commencez une nouvelle partie. Lorsque vous redémarrez une partie depuis une sauvegarde, insérez le disque qui était dans la console lors de la sauvegarde.

Au fur et à mesure de votre progression dans ce jeu, vous serez amené à changer de disque. Pour changer de disque et continuer la partie en cours, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Fréquence de rafraîchissement (Hz)

Sélectionnez tout d'abord la fréquence en Hz (50 ou 60 Hz) supportée par votre téléviseur (la fréquence se règle automatiquement sur les moniteurs VGA). Lors de votre première sauvegarde, la fréquence de rafraîchissement est enregistrée en même temps pour les parties ultérieures. C'est pourquoi il est fortement conseillé de jouer uniquement sur des téléviseurs ayant la même fréquence de rafraîchissement.

ATTENTION !

- La fréquence de rafraîchissement enregistrée lors de votre première sauvegarde sera automatiquement réutilisée. Lorsque la fréquence de rafraîchissement est de 60Hz, un écran de confirmation apparaît avant chaque début de partie sauvegardée.
- Vous ne pouvez pas jouer avec les données sauvegardées si la fréquence de rafraîchissement sauvegardée est différente de celle du téléviseur sur lequel vous jouez.
- Si vous désirez jouer sur un téléviseur dont la fréquence de rafraîchissement est différente, insérez un nouveau VM (Visual Memory – Carte Mémoire) et démarrez une partie.
- Lors de chaque sauvegarde, le paramètre « Fréquence de rafraîchissement » est automatiquement écrasé dans les données de jeu.

Démarrage d'une partie

Shemmue se joue exclusivement à un seul joueur. Connectez la manette au port de commande A de la console avant de la mettre sous tension.

Lorsque l'écran d'accueil apparaît, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu de démarrage. Utilisez **↑**, **↓**, **→** ou **←** pour choisir un mode jeu et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre sélection.

ATTENTION !

Lors de la mise sous tension de la console, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements.



New Game (Nouvelle partie)

Après la séquence d'ouverture, une nouvelle partie commencera.

Load (Charger)

Continuer une partie précédemment sauvegardée sur un VM (Visual Memory – Carte mémoire). Utilisez **↑** **↓** pour sélectionner le fichier que vous voulez charger et validez en appuyant sur le bouton **A**. **Attention** : veuillez insérer le VM (Visual Memory – Carte mémoire) dans le port d'extension n°1 de la manette Dreamcast.



Continue (Continuer)

Choisissez cette option pour continuer une partie précédemment sauvegardée dans le fichier Resume (Reprendre). **Attention** : dès que vous continuez à jouer en utilisant cette option, le fichier de sauvegarde « Resume » (Reprendre) est effacé. Il est impossible de reprendre une partie sauvegardée de cette façon plus d'une fois.

Options

Permet de modifier plusieurs paramètres de jeu. Utilisez la croix multidirectionnelle pour modifier ces paramètres.

Dialogues et sous-titres	Mode Cinéma	Voix activées, Sous-titres désactivés (Impossible de sauter les dialogues)	Mode Shenmue	Voix activées, Sous-titres activés. Les sous-titres n'apparaissent que si vous sautez les dialogues.
	Mode Jeu	Voix activées, Sous-titres activés	Mode Texte	Voix désactivées, Sous-titres activés
Paramètres Sélectionnez cette option pour afficher le menu de paramètres et afficher les trois options suivantes :				
	Mode de jeu	Zone de Saut	Réglages des boutons analogiques	
	Réglez vos paramètres audio en Mono ou Stéréo.	Permet d'activer ou de désactiver l'option Zone de saut (offre la possibilité sous certaines conditions d'aller directement à un endroit précis depuis le domicile des Hazuki).	Réglez la disposition des boutons analogiques D/G :	
			G: courir D: zoomer	G: zoomer D: courir

PROGRESSER DANS LE JEU

Devenez Ryo Hazuki, le héros du jeu, et progressez dans la partie en enquêtant dans la ville de Yokosuka et ses faubourgs et découvrez petit à petit le fil conducteur. Percez le mystère autour de la mort du père de Ryo et retrouvez les coupables...

Que trouvera Ryo à la fin de sa quête de vérité et de revanche ?

Le fil du temps

Dans l'univers de Shenmue, le fil du temps est semblable à celui du monde réel. Le matin laisse place au midi qui devient après-midi, puis soir et enfin nuit. A chaque moment, les scènes reflètent avec exactitude le passage des heures.

Les personnes qui vivent dans ce monde vivent leur vie et vaquent à leurs occupations conformément aux périodes de la journée.

Comme tout le monde, Ryo se lève le matin, vaque à ses activités pendant la journée et rentre se coucher le soir.

Durée limite

A chaque jour qui se termine, la date change. Bien qu'il n'y ait pas de limite de temps prédéterminée pour terminer ce jeu, vous devez avoir atteint l'objectif principal de Shenmue avant que les cerisiers ne soient en fleurs, au début du printemps. Pour information, Shenmue démarre en hiver.

A part cette limite, il n'y a pas lieu de se presser ou de progresser à tort et à travers le jeu. Vous disposez de plus de temps qu'il n'en faut pour votre enquête. Prenez votre temps et découvrez l'univers de Shenmue à votre rythme.

Le carnet de Ryo (Notebook)

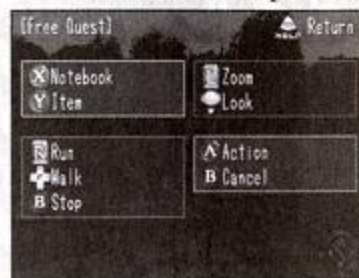
Les informations que Ryo entend ou recueille sont automatiquement conservées dans son carnet. Appuyez sur le bouton **X** pour ouvrir ce carnet et avoir accès à ses notes pendant la partie. Cette fonction est très pratique lorsque vous avez oublié quelque chose ou que vous avez besoin d'un indice pour progresser ou, plus simplement, d'une information enregistrée.



Lorsque vous avez ouvert le carnet, tournez les pages en utilisant **◀** et **▶**. Appuyez sur **▲** pour revenir à la première page et sur **▼** pour sauter à la dernière. Fermez le carnet en appuyant sur le bouton **X** ou **B**.

Aide

Appuyez sur le bouton Start en cours de partie pour mettre le jeu sur pause et afficher l'écran d'aide. Cet écran vous propose des explications simples quant au mode jeu, à votre environnement et aux commandes pouvant être utilisées. Nous vous conseillons d'appeler l'aide lorsque vous avez besoin d'informations sur les commandes ou lorsque vous ne savez pas comment progresser dans le jeu.



Les informations disponibles et les commandes de jeu pouvant être utilisées apparaissent sur cet écran. Appuyez une nouvelle fois sur Start pour fermer l'écran d'aide et reprendre votre partie.

Sauvegarde

Il existe deux méthodes pour sauvegarder votre partie. La première consiste à effectuer des sauvegardes au « Save point » (Point de sauvegarde). La seconde consiste à choisir « Resume » (Reprendre) dans le Menu système. Pour jouer à Shennmue sur une période assez longue, il est indispensable de se procurer un VM (Visual Memory – Carte mémoire vendue séparément) disposant de 80 blocs de mémoire libres.

Sauvegarde dans un fichier de jeu

Les données de jeu peuvent être sauvegardées dans un fichier de jeu depuis le point de sauvegarde situé dans la chambre de Ryo. Lorsque Ryo pénètre dans sa chambre, un menu de sauvegarde apparaît automatiquement. Sélectionnez « Save » (Sauvegarder) dans ce menu à l'aide de la croix multidirectionnelle (pour faire apparaître ce menu manuellement, placez Ryo devant son lit et appuyez sur le bouton **A**). Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 3 fichiers de jeu par carte-mémoire.

Resume (Reprendre)

La fonction « Resume » permet de sauvegarder temporairement un jeu lorsque vous désirez faire une pause et arrêter la partie en cours. Appuyez sur le bouton **Y** pour afficher le Menu système et choisissez « Resume » (Reprendre) pour sauvegarder la partie en cours. Terminez ensuite la partie.

ATTENTION !

Vous ne disposez que d'un seul fichier « Resume » (Reprendre). Une fois l'option « Continue » (Continuer) sélectionnée, ce fichier est effacé. Cette fonction n'étant conçue que pour une sauvegarde temporaire, nous vous conseillons d'utiliser les deux méthodes de sauvegarde pour éviter de perdre vos fichiers de sauvegarde.

Sauvegarder



Reprendre



ATTENTION !

Ne jamais éteindre la console, essayer de retirer le VM (Visual Memory – Carte mémoire) ou enlever la manette lorsque vous sauvegardez ou chargez un fichier de jeu.

Pour de plus amples renseignements au sujet des commandes du jeu utilisées dans chaque mode de jeu, consultez les pages indiquées ci-dessous.

QUETE LIBRE



Promenez-vous dans la ville et enquêtez comme bon vous semble dans ce mode de jeu principal. Parlez avec d'autres personnes, recueillez des informations, collectez des indices, etc. pour progresser dans le jeu (cf. p. 84).

COMBAT LIBRE



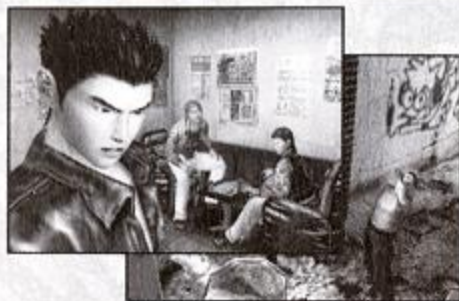
Lorsque vous devez participer à un combat, utilisez les combinaisons de boutons pour permettre à Ryo d'exécuter les mouvements indispensables pour vaincre ses ennemis (cf. p. 94).

QTE



Le mode QTE vous fait participer à de courtes scènes très intenses au cours desquelles vous devez appuyer sur le bouton correspondant à l'icône qui apparaît à l'écran dans un laps de temps imparti pour remporter l'épreuve (cf. p. 93).

MODE VISUALISATION



Ce mode est activé au cours de certaines scènes où des mouvements de caméra mettent en évidence des indices indispensables à la progression du jeu.

QUETE LIBRE

C'est le principal mode de jeu de Shenmue. Promenez-vous dans la ville, parlez avec d'autres personnes et enquêtez comme bon vous semble pour progresser dans le jeu.

Commandes principales

Bouton analogique G

Courir

Maintenez ce bouton enfoncé pour que Ryo court tout droit.

Bouton analogique D

Zoomer

Maintenez ce bouton enfoncé pour obtenir une vue subjective et zoomer sur les objets situés près de Ryo.

Stick analogique

Regarder

Contrôler la direction où se pose le regard de Ryo à tout moment ; en marchant ou en utilisant le zoom.

Bouton X

Carnet

Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le carnet de Ryo (cf. p. 81).

Bouton Y

Menu système

Appuyez sur ce bouton pour afficher le Menu système (cf. p. 90).

Croix multidirectionnelle

Marcher

Appuyez sur le bouton pour que Ryo se déplace dans la direction voulue.

Bouton B

Stop/Annuler

Maintenez ce bouton enfoncé pour empêcher Ryo d'avancer tout en changeant la direction vers laquelle Ryo est tourné. Sinon, appuyez sur ce bouton pour annuler une action.

Bouton Start

Aide

Appuyez sur ce bouton pour mettre le jeu sur pause et afficher l'écran d'aide (cf. p. 81).

Bouton A

Action

Appuyez sur ce bouton pour permettre à Ryo d'effectuer un certain nombre d'actions telles que parler, ramasser des objets, ouvrir des portes, etc.

N.B. : vous pouvez à tout moment effectuer une réinitialisation logicielle de la console et revenir à l'écran d'accueil en maintenant simultanément enfoncés les boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et **Start**.

Déplacement

Appuyez sur **↑** pour que Ryo aille en avant, sur **←** ou **→** pour le faire tourner à gauche ou à droite et sur **↓** pour qu'il se retourne. Tapez brièvement sur **←** ou **→** pour que Ryo fasse un pas sur la gauche ou la droite. Maintenez le bouton analogique **G** enfoncé pour que Ryo coure droit devant lui. Sa vitesse dépend de la manière dont vous appuyez sur le bouton analogique.

Pour changer de direction sans bouger, maintenez le bouton **B** enfoncé tout en appuyant sur la croix multidirectionnelle.

Cette fonction est toute indiquée lorsqu'il s'agit d'inspecter tout autour de Ryo ou de définir avec précision (de l'ordre de la minute) la direction dans laquelle Ryo regarde.

Action

La commande « Action » est en fait une commande qui permet à Ryo d'effectuer automatiquement un certain nombre de tâches telles qu'engager une conversation, ramasser un objet, ouvrir une porte, utiliser une machine...

Appuyez sur le bouton **A** pour que Ryo effectue l'action correspondant à la situation.

Discuter



Ouvrir la porte



Conversation

Approchez-vous d'un personnage et appuyez sur le bouton **A** pour engager la conversation.

Lorsque Ryo peut discuter avec une personne, une icône Bouton **A** apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu. Cette icône apparaît également au cours de la conversation pour indiquer que votre interlocuteur a d'autres choses à vous dire.

Vous pouvez sauter toute ou partie d'une conversation en appuyant sur le bouton **B** (cette option peut être désactivée selon le mode de dialogue sélectionné). Pour modifier le paramètre dialogue, choisissez « Settings » (Paramètres) dans le Menu système.



Au cours d'une conversation, à la fin de chaque réplique, une icône de bouton **A** apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu pour indiquer que votre interlocuteur a d'autres choses à vous dire. Lorsque l'icône apparaît, appuyez sur le bouton **A**.

Bien entendu, il vous appartient de décider si vous voulez continuer ou non la conversation.

Ryo n'est pas le seul personnage qui puisse engager la conversation. Dans certaines situations, d'autres personnes vous approcheront et vous parleront.



A.S. – Sélecteur d'action

Au cours du jeu, vous devrez sélectionner le comportement à avoir et/ou l'action à effectuer : répondre à une question, sélectionner un type d'action au cours d'un événement, etc.

Dans ce cas, un A.S. (Action Selector – sélecteur d'action) décrivant les différentes options proposées apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu. Utilisez les touches **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour sélectionner une action.

Un laps de temps est imparti pour chaque décision. Si vous ne prenez pas de décision dans ce délai, le jeu continue comme si vous n'aviez pas su quelle décision prendre.



Dans cette capture d'écran, une personne demande à Ryo de lui rendre service. Dans ce type de situation, appuyez sur **←** pour accepter ou sur **→** pour refuser. Que feriez-vous ?

Dans cette capture d'écran, Ryo doit choisir s'il veut acheter une boisson à ce distributeur. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire votre choix.



Fouiller

Zoom

Maintenez le bouton analogique D pour passer en vue subjective (comme si vous regardiez avec les yeux de Ryo). En vue subjective, Ryo peut regarder les objets ou même les étudier en détail grâce au zoom. Utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour positionner correctement la caméra.

Verrouiller

Lorsque vous utilisez la fonction de zoom sur certains objets, la caméra passe automatiquement en gros plan et se verrouille dessus. Appuyez sur le bouton B pour annuler le verrouillage et retourner en vue normale.

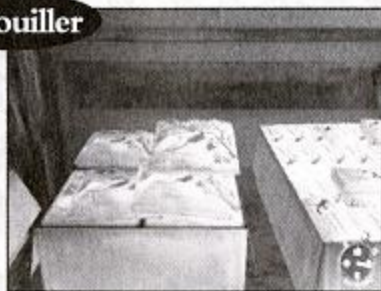
Lorsque le verrouillage est activé, il est possible d'utiliser le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour passer à un autre objet « verrouillé » (si d'autres objets de ce type sont disponibles). Dans certains cas, vous pouvez utiliser le bouton A pour effectuer une action, le bouton Y pour ouvrir le Menu système ou utiliser un autre objet ou le bouton X pour chercher le carnet de Ryo.

Zoomer



Appuyez sur le bouton analogique D pour passer en vue subjective et examiner des objets de près.

Verrouiller



Lorsque certains objets sont observés en détail, la caméra zoome et se verrouille dessus automatiquement. Le cas échéant, appuyez sur le bouton A pour voir ce qui se passe.

Actions

Appuyer avec le bouton A lorsque vous êtes sur un objet verrouillé pouvant être utilisé peut se traduire par une multitude d'actions.

Lorsqu'il y a plusieurs objets disponibles à portée de main, appuyez sur ↑, ↓, ← ou → sur la croix multidirectionnelle pour passer d'un objet à un autre.

Examiner	Modifiez l'angle de vue et la perspective à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle pour examiner les objets immobiles.
Ouvrir	Ouvrez les portes, armoires, boîtes, etc. Lorsqu'il y a des objets à l'intérieur, utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour affiner l'angle de vue et la perspective ou appuyez sur les boutons analogiques G et D pour faire des plans rapprochés ou éloignés. Appuyez sur le bouton A pour ramasser les objets qui peuvent être récupérés.
Ramasser/ prendre	Ryo ramasse ou saisit tout objet à portée de main. Utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour affiner l'angle de vue et la perspective ou pour faire pivoter l'objet en question. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton A pour garder les objets qui peuvent l'être.
Composer des numéros de téléphone	Lorsque votre vue est verrouillée sur un téléphone, appuyez sur le bouton A pour passer un coup de fil. Utilisez les boutons ← et → pour placer les doigts de Ryo sur le cadran du téléphone (position de départ = 5, ← = chiffres supérieurs jusqu'à 0, → = chiffres inférieurs jusqu'à 1) et appuyez sur le bouton A pour composer le numéro. N.B. : il n'est pas indispensable de verrouiller votre vue sur le téléphone pour passer un coup de fil.

Menu système

Appuyez sur le bouton **Y** pour faire apparaître le Menu système. Utilisez la croix multidirectionnelle pour sélectionner les objets ou les icônes système et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.

Appuyez sur le bouton **B** pour fermer le Menu système.



Objets transportés par Ryo

Argent disponible



Nom de l'objet ou explication de l'icône système

Icônes système

Resume (Reprendre), Settings (Paramètres), Martial Art Moves Scroll (Liste des mouvements d'arts martiaux), Notebook (Carnet), Collection (Collection), Cassette Tapes (K7), Jetons), Calendar (Agenda)

Objets

Sélectionnez un objet et appuyez sur le bouton **A** ou **Y** pour afficher cet objet en gros plan. Appuyez sur le bouton **A** pour utiliser cet objet (s'il peut l'être).



Lorsqu'un objet est affiché en gros plan, il est possible de le faire pivoter à l'aide de la croix multidirectionnelle ou de faire des plans rapprochés ou éloignés à l'aide des boutons analogiques D/G. Lorsque vous avez fini d'observer cet objet, appuyez sur le bouton **B**.



Reprendre

Sélectionnez l'icône Resume (Reprendre) depuis le Menu système pour effectuer une sauvegarde temporaire si vous devez momentanément interrompre la partie en cours. Appuyez sur « Yes » dans la fenêtre de confirmation pour sauvegarder la partie dans le fichier Resume (Reprendre). Lorsque le message « *Game save is complete! You may now exit the game.* » (Sauvegarde terminée ! Vous pouvez quitter cette partie !), éteignez la console Dreamcast ou effectuez une réinitialisation logicielle (cf. p. 84 pour de plus amples informations). Choisissez « Continue » (Continuer) dans le Menu de démarrage pour reprendre la partie au moment où vous avez effectué la sauvegarde dans le fichier Resume.

ATTENTION !

Vous ne disposez que d'un seul fichier Resume. Lorsque vous appuyez sur « Continue » (Continuer), ce fichier de sauvegarde temporaire est effacé. La fonction Resume (Reprendre) n'étant conçue que comme une sauvegarde temporaire, il est fortement conseillé d'utiliser les deux types de sauvegarde pour éviter toute perte des données de jeu.



Paramètres

Sélectionnez cette icône pour modifier les différents paramètres de jeu en cours de partie. Pour de plus amples détails sur les paramètres disponibles, veuillez vous reporter au chapitre « Options » p. 79.



Liste des mouvements

Ce parchemin offre une explication de tous les mouvements d'art martiaux que Ryo maîtrise. Sélectionnez cette icône pour passer ces mouvements en revue, les commandes à exécuter et l'expérience de Ryo pour chacun d'entre eux. Lorsque Ryo apprend un nouveau mouvement, il est ajouté à ce parchemin. Pour de plus amples renseignements, veuillez vous reporter à la page 96.



Carnet

Le carnet de Ryo contient des notes sur ses occupations quotidiennes, les informations importantes, les numéros de téléphone, etc. Sélectionnez cette icône pour afficher le carnet et utilisez la croix multidirectionnelle pour tourner les pages. Le carnet peut également être affiché en appuyant sur le bouton **X**. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la page 81.



K7

Sélectionnez cette icône pour afficher une liste des cassettes audio de Ryo. Vous ne pouvez les écouter que si vous disposez de l'appareil adéquat...



Calendrier

Appuyez sur cette icône pour visualiser la date du jour.



Argent

Vous pouvez voir la somme dont Ryo dispose. Ryo reçoit chaque jour 500 Yens d'un personnage. Il peut également travailler pour gagner de l'argent. Lorsqu'il reçoit de l'argent, cette icône et le montant s'affichent.

Si Ryo a de l'argent à dépenser, il peut acheter des objets chez différents marchands. Toutefois, souvenez-vous que cet argent peut vous être utile à plusieurs reprises tout au long du jeu.

Dépensez-le avec mesure.



Collection

Sélectionnez cette icône pour afficher les différentes collections de Ryo : figurines, prix de dessin, etc. Utilisez la croix multidirectionnelle pour choisir un objet et appuyez sur le bouton **A** ou **Y** pour l'examiner de près.



Tokens

Choisissez cette icône pour afficher le nombre de jetons dont Ryo dispose.

Au fur et mesure de la progression du jeu, Ryo fait face à des situations qui nécessitent réflexion et rapidité de réaction. Ces situations portent le nom de QTE (Quick Timer Events) et sont résolues en n'utilisant qu'un bouton à la fois.

Lorsqu'un QTE survient, les icônes de la manette (**↑**, **↓**, **←**, **→**, **A**, **B**, **X** et **Y**) apparaissent au centre de l'écran de jeu. Lorsqu'une icône apparaît, appuyez sur le bouton affiché le plus vite possible.



Les commandes « QTE » apparaissent au centre de l'écran de jeu. Si l'icône **A** apparaît, appuyez sur le bouton **A** avant que l'icône ne disparaisse.

Il y a également des combats « QTE » en cours de partie. Ils se règlent comme les autres situations QTE.



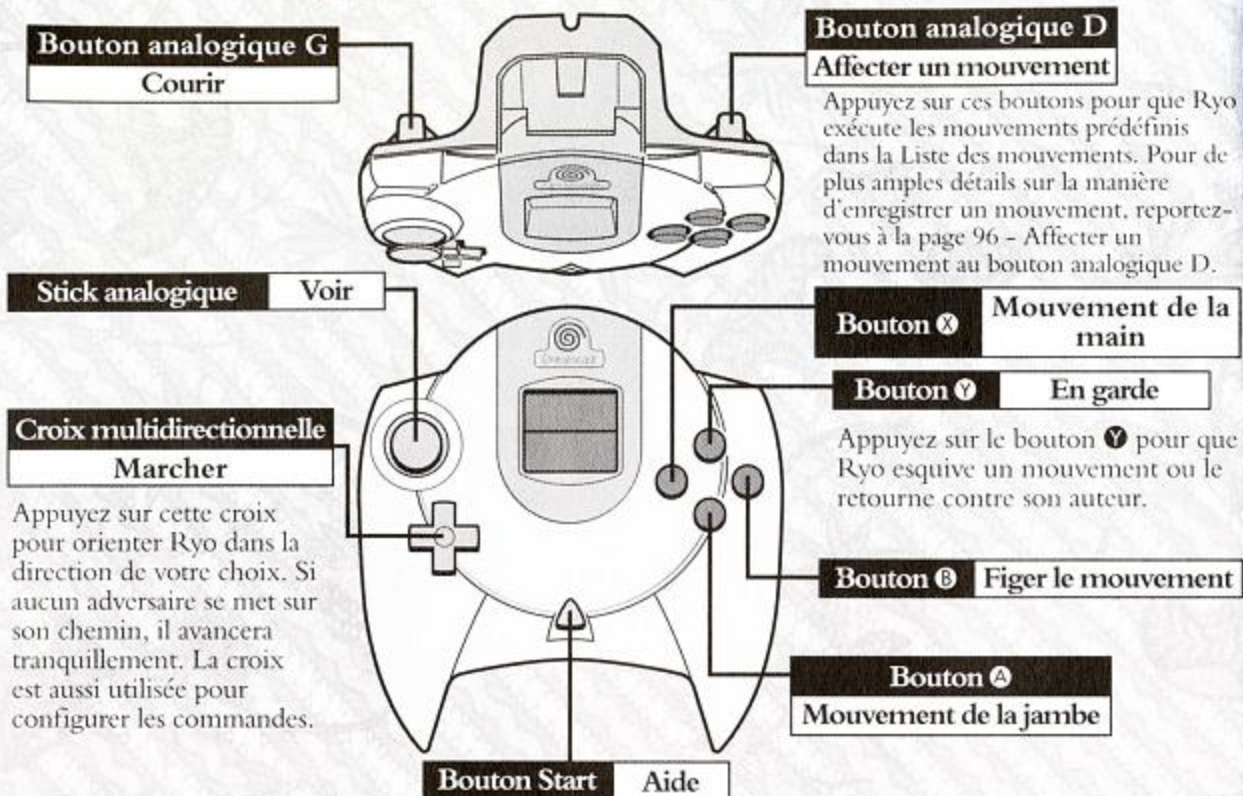
COMBAT LIBRE

Au cours du jeu, Ryo doit parfois se battre. Ces combats ne sont pas limités aux simples duels. Ryo doit parfois affronter plusieurs ennemis à la fois.

Au cours de ces combats libres, une jauge de force s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu. Le combat commence au moment où Ryo et son/ses adversaire(s) se mettent en position.

Utilisez les différents mouvements que Ryo maîtrise pour se défendre, attaquer, frapper l'adversaire lorsqu'il n'est pas sur ses gardes, feinter et lui retourner ses coups, etc. Tous les coups sont permis pour remporter le combat.

Commandes de base



Exécuter des mouvements

Appuyez sur le bouton X pour effectuer un mouvement de la main, sur le bouton A pour un mouvement de la jambe et sur le bouton B pour figer un mouvement. Tous les mouvements apparaissant dans la liste des mouvements peuvent être effectués en faisant des combinaisons à l'aide des boutons, des boutons analogiques et de la croix multidirectionnelle.

Introduction aux mouvements

Ce paragraphe est une introduction aux mouvements que Ryo maîtrise dès le début de l'histoire. Les commandes décrites ici ne servent que si Ryo regarde vers la droite et si l'adversaire est à la droite de Ryo. Dans le cas contraire, Ryo regarde à gauche et l'adversaire est sur la gauche, les commandes de la croix multidirectionnelle doivent être inversées.

Mouvements de main

虎菱	X	Tiger Knuckle
水月突き	→X	Elbow Slam
捻り菱	←X	Twist Knuckle
裡門頂肘	→→X	Elbow Assault
昇り菱	←←X	Upper Knuckle
袖突き	→→X	Sleeve Strike
村雨突き	←←X	Rain Thrust

Mouvements de jambe

三日月蹴り	A	Crescent Kick
踏み蹴り	→A	Trample Kick
払い薙	←A	SideReaperKick
瀧昇り	→→A	AgainstCascade
袈裟斬り	←←A	Surplice Slash
雷蹴り	→→A	Thunder Kick
出足止め	←←A	HoldAgainstLeg

Coups de côté

裏芭月	B	DarksideHazuki
-----	---	----------------

Placez ce mouvement lorsque l'adversaire est sur un des côtés.

Coups arrière

裏落とし	B	BackTwistDrop
------	---	---------------

Placez ce mouvement lorsque l'adversaire est derrière Ryo.

Mouvements de lâcher (de face)

背負い投げ	B	Overthrow
払い腰	→B	Sweep Throw
巴投げ	←B	Vortex Throw
霞刈り	→→B	Mist Reaper
羅刹落とし	←←B	Demon Drop
巻き固め	→→B	Shoulder Buster
天狗勝	←←B	Tengu Drop

Mouvements de force

大車	X+A	Big Wheel
双手波	→X+A	TwinHandWaves
裏柳	←X+A	Backfist Willow
崩山槍	→→X+A	AvalancheLance
太刀霞	←←X+A	KatanaMistSlash
虎乱	→→X+A	Brutal Tiger
新月	←←X+A	Dark Moon

Mouvements en courant

雑風	X	Mistral Flash
疾風	X	Cyclone Kick
風車	X+A	Windmill

Placez ces mouvements tout en courant

Victoire et défaite

Inutile d'expliquer ce qui arrive quand vous gagnez. En revanche, vous perdez lorsque la jauge de force descend à zéro et que Ryo est à terre.

ENTRAÎNEMENT

Seul l'entraînement permet à Ryo de se muscler, d'améliorer ses mouvements et d'en apprendre de nouveaux. Tous les mouvements peuvent être placés au cours des Combats libres.

Liste des mouvements

Appuyez sur le bouton **Y** pour afficher le Menu système et sélectionner la liste des mouvements. Une liste apparaîtra recensant tous les mouvements que Ryo a appris, les commandes et le niveau de maîtrise pour chacun d'entre eux.



Nom

Commande

Niveau de maîtrise

Démonstration du mouvement

S'il y a trop de mouvements à afficher, appuyez sur les boutons analogiques G/D pour déplacer le curseur et naviguer dans la liste. Choisissez un mouvement à l'aide du curseur et appuyez sur le bouton X pour avoir une explication sur ce mouvement. Naviguez entre les écrans de descriptions des commandes et de nom des mouvements à l'aide du bouton analogique G. Appuyez sur le bouton analogique D pour agrandir ou réduire l'image de Ryo qui est affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran. Utilisez le stick analogique pour faire pivoter cette image.

Le niveau de maîtrise de chaque mouvement est indiqué par la hauteur de la barre de maîtrise par rapport au niveau indiqué sur le côté droit de cette liste (Learning - Débutant, Moderate - Néophyte, Advanced - Expert). Les mouvements pour lesquels ce niveau n'est pas affiché ne peuvent pas être utilisés pendant les combats libres. Plus les niveaux augmentent, plus les attaques de Ryo sont puissantes et l'efficacité générale s'améliore.

Affecter un mouvement au bouton analogique D

Il est possible d'exécuter un mouvement de la Liste de mouvements en appuyant sur le bouton analogique D au cours du combat libre. Pour affecter un mouvement à ce bouton, sélectionnez le mouvement avec le curseur et appuyez sur le bouton **A**.

Entraînement

Ryo doit s'entraîner tous les jours.

L'entraînement accroît le niveau de maîtrise des différents mouvements.

Déterminer une méthode d'entraînement

Vous pouvez déterminer une méthode d'entraînement en sélectionnant « Training » (Entraînement) dans le menu de sauvegarde. Sélectionnez un type de mouvement pour augmenter le niveau de tous les mouvements de ce type par rapport aux autres.

Tous les mouvements : Tous les niveaux augmenteront moyennement.

Mouvements de main : Le niveau de tous les mouvements de main augmenteront.

Mouvements de jambe : Le niveau de tous les mouvements de jambe augmenteront.

Mouvements de lâcher : Le niveau de tous les mouvements de lâcher augmenteront.

Lorsqu'un type de mouvement est sélectionné, il est possible de se concentrer uniquement sur un mouvement précis. Lorsque vous affichez un type de mouvements, choisissez le mouvement en question et appuyez sur le bouton **A**.



Sélectionnez le type de mouvement à l'aide de la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.

Lorsqu'un type de mouvement particulier est sélectionné, vous pouvez vous concentrer sur un mouvement bien précis dans la liste qui s'affiche.



Entraînement seul et à deux

Ryo peut s'entraîner à réaliser ses mouvements martiaux dans de nombreux endroits du jeu : un dojo, un parc, un terrain vague, etc. Chaque fois que Ryo entre dans un endroit où il peut s'entraîner, un message de confirmation apparaît à l'écran. Toutefois, si Ryo est seul, le message n'apparaîtra pas. Ainsi, si vous voulez vous entraîner, attendez d'être seul ou cherchez un autre terrain d'entraînement.

Les commandes utilisées lors de l'entraînement sont les mêmes que celles de Free Battle (Combat libre) et le niveau de maîtrise des mouvements travaillés augmente.

Entraînement à deux



Entraînement seul



Instruction de déplacement

Parfois, au cours du jeu, Ryo a l'opportunité d'apprendre de nouveaux mouvements auprès de personnages du jeu.

Ces personnages vous donneront des instructions très précises. Suivez simplement leurs conseils et entrez les commandes. Une fois que Ryo réussit un mouvement, celui-ci est considéré comme étant acquis et est de ce fait intégré à la Liste des mouvements.

Affichage Visual Memory (Carte mémoire)

Une fois que Ryo a effectué son mouvement correctement, les commandes de ce mouvement apparaissent brièvement sur l'affichage du VM sous forme d'indice (Visual Memory – Carte mémoire).

Le point de sauvegarde se trouve dans la chambre de Ryo.

Lorsque la journée se termine, appuyez sur « Sleep » (Dormir) dans le menu de sauvegarde pour que Ryo aille se coucher et récupère ainsi son énergie. En règle générale, vers 23h30, Ryo est automatiquement transféré vers le point de sauvegarde pour qu'il aille se coucher.

Menu de sauvegarde



Lorsque Ryo pénètre dans sa chambre, le point de sauvegarde s'affiche automatiquement (vous pouvez afficher ce menu manuellement en plaçant Ryo face à son lit et en appuyant sur le bouton **A**).

Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire votre choix dans ce menu. Les options « Training » (Entraînement) et « Sleep » (Dormir) ne sont disponibles qu'après 20h.

Paramètres

Permet de modifier les paramètres. Pour de plus amples détails sur les commandes et les options disponibles, veuillez consulter le paragraphe « Options » en p. 79.

Sauvegarder

Permet de sauvegarder la partie en cours. Sélectionnez la sauvegarde et appuyez sur le bouton **A**. Vous pouvez créer jusqu'à trois sauvegardes. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la page 82.

Entraînement

Permet de modifier ou de visualiser les méthodes d'entraînement de Ryo. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la page 97.

Dormir

A la fin de la journée, envoyez Ryo se coucher pour qu'il récupère son énergie.

MINI-JEUX

Dans la galerie de jeux, vous pouvez jouer à de nombreux jeux vidéo. Ces jeux ne sont pas gratuits. Vous devez payer pour y jouer. La galerie n'est pas le seul endroit où vous pouvez jouer à des mini-jeux vidéo. Regardez bien autour de vous. Si vous avez oublié la règle d'un jeu précis, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu d'aide et trouver des informations concernant les commandes.

YOU Arcade



Jeu vidéo situé à Dobuita.

Hang On



Le stick analogique sert à diriger la moto, le bouton analogique G à freiner, le bouton analogique D à accélérer. Atteignez les points de passage dans les délais impartis.

Space Harrier



Évitez les tirs ennemis à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton A pour attaquer et détruire les ennemis.

Darts 7



Lancez vos fléchettes et faites le meilleur score. Appuyez sur le bouton A pour lancer les fléchettes au bon moment.

Excite QTE2



Appuyez sur les boutons de la manette correspondant aux icônes apparaissant sur l'écran de jeu le plus vite possible. Le rythme augmente petit à petit.

QTE Title



Il faut que Ryo frappe le plus vite possible la cible qui apparaît en appuyant sur le bouton de la manette correspondant à l'icône qui s'affiche à l'écran.

VEHICULES

Les commandes des deux véhicules qui peuvent être utilisés dans le jeu sont les suivantes :

Moto

Dirigez la moto à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle. Appuyez sur le bouton analogique D pour accélérer et sur le bouton analogique G pour freiner.

Chariot élévateur

Pour certains petits boulots sur le port, vous devez savoir conduire un chariot élévateur. Dirigez-le à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle (◀ et ▶). Avancez en appuyant sur le bouton analogique D et reculez en appuyant sur le bouton analogique G. Montez ou descendez les fourches en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour changer d'angle de vue, sur le bouton X pour afficher la carte et sur le bouton Y pour afficher le Menu système.

Moto



Chariot élévateur





はづき りょう
芭月 涼

Ryo Hazuki

Ayant perdu sa mère alors qu'il n'avait quelques mois, Ryo a dédié sa jeune vie aux arts martiaux encouragé en cela par un père strict mais aimant.

Malgré son imprudence et sa témérité, Ryo a un très grand potentiel doublé d'une volonté de fer.

Résolu à faire toute la lumière sur le mystère qui entoure l'assassinat de son père, il entame un voyage qui le mènera à l'ouest dans un pays qu'il n'a encore jamais visité... la Chine.

Que lui réserve le destin ?

はらさき のぞみ
原崎 望

Nozomi Harasaki

Nozomi, l'amie d'enfance de Ryo, le connaît par cœur.

Favorisant la réflexion à l'action, elle donne son point de vue quand il le faut et sait aller droit au but, à une exception près : ses sentiments.

Lorsqu'elle tient à quelqu'un, elle ne sait pas comment lui dire et reste juste plantée là à le regarder.

Saura-t-elle un jour dire à Ryo ce qu'elle ressent ?





そうりゅう
蒼龍

Chang Long (Lan Di)

Maître d'un art martial très puissant censé avoir disparu il y a très longtemps, le regard de Lan Di suffit à lui seul à intimider ses adversaires. Les fous qui passent outre renoncent généralement lorsqu'ils voient la rapidité de ses coups.

Cet être maléfique est incapable de faire montre de la moindre pitié. Toute personne osant contrecarrer ses projets est promise à une mort atroce.



レイ シェンファ
鈴 沙花

Ling Sha Hua

Elevée à la campagne, dans un environnement pur, cette jeune femme ne connaît pas la signification du mot « méfiance ». Courageuse et enthousiaste, derrière son innocence et son comportement parfois enfantin se cachent le cœur et l'âme de la Chine. Simple et pure, cette mystérieuse jeune femme est bonne et honnête. Sa rencontre avec Ryo changera son destin.



いほお
はづき
芭月 巖

Iwao Hazuki

Le père de Ryo et expert incontesté de l'art Hazuki.

Au cours de sa jeunesse, il parcourut la Chine pour y suivre les enseignements de plusieurs maîtres d'arts martiaux et rencontra de nombreuses personnes.

Sa grande connaissance des arts martiaux ont valu à Iwao et à son dojo le respect et la reconnaissance de la communauté entière.



マーク
Kimberly

Mark Kimberly

Homme sensible et calme, Mark est cariste sur le port.

Peu loquace et n'aimant pas évoquer son passé, il semble être à Yokosuka pour une raison bien précise. Dans quelles circonstances se rencontreront Ryo et Mark ?



トム

Tom Johnson

Un bon ami de Ryo, propriétaire d'un camion à frites local.

Son bagou et sa connaissance des gens du quartiers en font une bonne source de renseignements.

Avant de s'installer à Yokosuka, Tom dit avoir fait le tour du monde en stop. Toujours gai et optimiste, Tom est souvent à proximité de son camion en train d'écouter du rap ou du reggae.



チャイ

Chai

Cet homme suit souvent Ryo au cours de son enquête sur le mystère entourant la mort de son père. Tapis dans l'ombre, Chai espionne Ryo avec ses yeux de bête.

Son apparence est si effrayante que l'on ose imaginer d'où il vient ou ce qu'il lui est arrivé.

CREDITS

Produced and Directed by



Yu Suzuki

A stylized, handwritten signature of Yu Suzuki in black ink.

**SEGA of Japan
Manual Production Staff**

Translation/DTP

Monika Hudgins

Designer

Yoichi Takahashi

Writer

Eiji Ogawa

Supervisor

106 Kaoru Ichigozaki

The following credits list the staff who worked on the localization, marketing and manual production for the PAL version of Shenmue. Credits for the original development and the main localization staff of AM2 are listed in the game itself.

Sega Europe Ltd.

Director Product Manager

Naohiko Hoshino

Executive Localization Producer

Kats Sato

Localization Producer

Dave Nulty

Localization Assistant Producer

Kuniyo Matsumoto

Product Marketing Manager

Jim Pride

Mathew Quaeck

Public Relations for UK.

Stuart Turner

Public Relations for France

Anne Roppe

Public Relations for Germany

Tina Sakowsky

Public Relations for Spain

Esther Barral

Text Translator (France)

Dave Thompson

Text Translator (Germany)

Angelika Michitsch

Text Translator (Spain)

Robert Parraga

Testing Manager

Jason Cumberbatch

Lead Testers

Nick Bennett

Pete O'Brien

Special Thanks

Tetsune Nakazono

Utako Okukawa

Tomo Inoue





PASSEPORT SHENMUE

SOMMAIRE

A PROPOS DU PASSEPORT SHENMUE	110
COMMANDES DE BASE	112
MENU PRINCIPAL	113
INFORMATIONS	113
THEATRE	114
MUSIQUE	114
PASSEPORT	115
MENU DE LA SECTION PASSEPORT	116
L'UNIVERS DE SHENMUE	116
LE MESSAGE DE NOZOMI	117
CLASSEMENTS RESEAU	118
ANALYSE DES DONNEES DE JEU	119
MANUEL EN LIGNE	119
LE COIN DES MORDUS	120
shenmue.com	121
MESSAGES URGENTS	121
ACCORD SUR L'UTILISATION DU PASSEPORT	122

A PROPOS DU PASSEPORT SHENMUE



Le « Passeport Shenmue » vous aide à progresser dans le jeu grâce aux données de jeu que vous avez sauvegardées. Il vous permet également, si vous connectez votre console Dreamcast à Internet, de consulter une évaluation de vos résultats et de participer aux classements en ligne.

Pour bénéficier de toutes les possibilités offertes par le Passeport Shenmue, vous devez avoir à votre disposition :

1. une console Dreamcast connectable à Internet.
2. une carte mémoire (Visual Memory - VM - vendu séparément) contenant les données de sauvegarde.

Enfin, vous devez accepter les termes de l'Accord sur l'Utilisation du Passeport Shenmue figurant en dernière page de ce manuel.

■ Utilisation de la carte mémoire

Le Passeport Shenmue analyse automatiquement les données enregistrées sur votre carte mémoire afin de vous fournir les meilleurs services possibles.

Pour utiliser au mieux toutes les possibilités du Passeport Shenmue, vous devez donc posséder une carte mémoire contenant des données de jeu.

Avant d'utiliser le Passeport Shenmue, vérifiez que vous avez inséré une carte mémoire contenant les données du jeu Shenmue dans le port d'extension 1 de votre manette Dreamcast.

■ Utilisation d'Internet

Selon les éléments du menu que vous choisissez, vous pouvez accéder à Internet pour obtenir les informations les plus récentes sur le jeu.

Avant d'utiliser le Passeport Shenmue, assurez-vous que vous avez suivi la procédure d'enregistrement nécessaire à l'utilisation du navigateur Internet Dreamkey.

■ Inscription comme utilisateur du navigateur Dreamkey

Si vous n'êtes pas inscrit comme utilisateur sur Dreamarena, vous devez suivre la procédure d'inscription à l'aide du navigateur Dreamkey. Pour connaître la procédure à suivre, reportez-vous au manuel d'instructions Dreamkey.

Renseignements : Service Consommateurs SEGA

Tél. : 0820 37 61 58.

Les appels vous sont facturés au tarif local quelle que soit l'heure (0,78FF/min).

NOTES

1. Pour connaître les toutes dernières informations sur le jeu, visitez le site shenmue.com.
2. Les méthodes de contrôle et de tests classiques ont été appliquées à nos produits. Veuillez cependant noter qu'il peut exister des différences entre ce manuel et le jeu.
3. « Shenmue » est un jeu de fiction. Tous les noms de groupes et de personnes qui apparaissent dans le jeu sont fictifs.

COMMANDES DE BASE

Les commandes utilisées pour le Passeport Shenmue sont les suivantes. Lorsque d'autres commandes sont nécessaires, il vous suffit de suivre les explications qui apparaissent sur l'écran.

Manette Dreamcast

Bouton analogique G

Zoom arrière, etc.

Bouton analogique D

Zoom avant, etc.

Stick analogique

Déplacer le curseur, etc.

Bouton B

Annuler

Croix multidirectionnelle

Sélectionner, etc.

Bouton A

Entrée

Bouton Start

Pause, aide, etc.

Pour réinitialiser le jeu et revenir à l'écran de titre à tout moment de la partie, appuyez simultanément sur les boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et **Start**.

MENU PRINCIPAL



Le menu principal du Passeport Shenmue comporte les quatre éléments suivants :

- Information (informations)
- Music (musique)
- Theater (cinéma)
- Passport (passeport)



Informations

Sept personnages différents apparaissent dans cette section et vous présentent certaines caractéristiques du jeu.



Ling Sha Hua	: Prologue
Ryo Hazuki	: Combats
Nozomi Harasaki	: Mini-jeux
Kenzo Oishi	: Météo magique
Mark Kimberly	: Argent
Hong Xiu Ying	: Principes du jeu
Chai	: QTE (Quick Timer Events)



Cinéma

Cette section vous permet de revoir des séquences déjà visualisées au cours d'une partie ou bien des films promotionnels de Shenmue.

A mesure que vous avancerez dans le jeu, vous pourrez visionner davantage de films.



Musique

Dans la section music (musique), vous pouvez réécouter les musiques de Shenmue. Plus vous avancerez dans le jeu, plus vous pourrez entendre de titres différents. A la fin du jeu, plus de 30 titres sont disponibles, notamment le thème de Shenmue, le thème de Sha Hua, etc.



- **SNG (SINGLE – UN TITRE) : écouter une chanson**
- **REP (REPEAT- REJOUER) : rejouer une chanson**
- **ALL (TOUTES) : écouter toutes les chansons**
- **RND (RANDOM – ALEATOIRE) : écouter une chanson au hasard**



Passport

La section Passport (passeport) vous permet de vous connecter à Internet. Vous y trouverez de nombreuses indications pour progresser dans le jeu. Le menu de cette section comporte huit éléments :

- ◆ **L'univers de Shenmue**
- ◆ **Les messages de Nozomi**
- ◆ **Classements en réseau**
- ◆ **Analyses des données de jeu**
- ◆ **Manuel en ligne**
- ◆ **Le coin des mordus**
- ◆ **shenmue.com**
- ◆ **Messages urgents**



Vous aimeriez en savoir plus sur un personnage, un lieu ou un mouvement ? Vous êtes bloqué dans le jeu et vous avez besoin d'un coup de pouce ou d'un conseil ? Vous voulez consulter les classements aux mini-jeux ? Allez donc voir sur Internet ! Vous y trouverez toute une gamme de services amusants et utiles. Pour en savoir plus sur les services disponibles, reportez-vous à la p 116.

Pour vous connecter à Internet et utiliser les services fournis par le Passport Shenmue, vous devez accepter l'ensemble des termes de l'Accord sur l'Utilisation du Passport Shenmue figurant en page 122-123 du présent manuel.

Votre connexion à Internet via le Passport Shenmue implique que vous acceptez tous les termes de l'Accord sur l'Utilisation du Passport Shenmue. Veuillez donc lire attentivement cet accord avant de vous connecter.

La connexion à Internet s'effectue via le menu de la section Passport (passeport). Le passeport a recours au numéro de téléphone utilisé par le navigateur Dreamkey pour votre connexion au réseau.

1. Pendant toute la durée de connexion au réseau, une icône s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.
2. Pendant votre connexion au réseau, vous pouvez appuyer sur le bouton **Y** pour afficher la durée totale de la connexion dans le coin inférieur gauche de l'écran.
3. Si vous quittez le menu de la section Passport ou si vous laissez l'écran en attente (c'est-à-dire si vous ne touchez pas à la manette Dreamcast) plus de trois minutes, la ligne sera automatiquement déconnectée.
4. Souvenez-vous que la connexion n'est pas gratuite : n'en abusez pas !

MENU DE LA SECTION PASSEPORT



■ L'univers de Shenmue

La section Shenmue's world (l'univers de Shenmue) est une véritable mine d'informations sur l'univers de Shenmue. Elle comporte trois rubriques : places (Lieux), profiles (Personnages) et All Moves Scroll (Liste des mouvements).



◇ Lieux

Places (Lieux) présente les lieux de l'univers de Shenmue. Les endroits que vous avez visités au cours du jeu sont signalés par un cercle rouge. Pour obtenir des informations précises sur l'un de ces lieux, sélectionnez-le à l'aide du stick analogique, puis appuyez sur le bouton **A**.



◇ Personnages

La rubrique Profiles (Personnages) présente en détails les différents personnages de Shenmue. A mesure que vous avancerez dans le jeu, vous verrez apparaître les nouveaux personnages que vous aurez rencontrés.



◇ Liste des mouvements

Vous trouverez dans la rubrique All Moves Scroll (Liste des mouvements) tous les renseignements possibles sur les mouvements d'arts martiaux pratiqués par Ryo. Vous découvrirez l'origine, l'histoire, et les techniques de chaque mouvement disponible, ainsi que le nombre de fois où vous l'avez utilisé, votre taux de réussite etc.



■ Les messages de Nozomi

Nozomi's message (Les messages de Nozomi) fournit des informations sur le jeu et des indications qui se rapportent à votre propre progression dans le jeu.

De nouvelles données sont téléchargées à chacune de vos connexions à Internet. Vous êtes ainsi assuré d'obtenir les informations concernant votre progression dans le jeu.



◇ Informations

La rubrique Information (informations) fournit de nombreux renseignements sur Shenmue : des indications pour vous aider, des conseils sur les paramètres de jeu et bien d'autres infos utiles. Le contenu de la rubrique varie au fur et à mesure de votre progression.

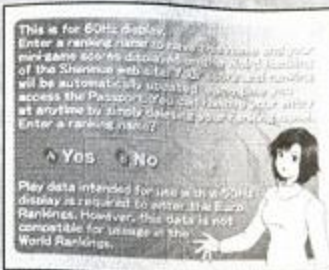


◇ Indice

Si vous êtes bloqué dans le jeu, consultez la rubrique Nozomi's Message. Lorsque vos données de jeu confirment que, malgré tous vos efforts, vous êtes bel et bien bloqué, la rubrique Clue (Indice) devient accessible. Sélectionnez-la pour obtenir une indication « sur mesure », qui vous aidera à progresser dans le jeu.

*Si vous êtes bloqué,
n'hésitez pas à venir
me voir !*





■ Classements réseau

Entrez votre pseudonyme dans la rubrique Network Rankings (Classement réseau) pour figurer dans le classement réseau. Vos scores au classement réseau seront automatiquement mis à jour à chaque fois que vous utilisez le Passeport Shenmue.

*Parmi tous vos scores aux mini-jeux enregistrés sur votre carte mémoire, seuls les meilleurs sont automatiquement sélectionnés pour figurer aux classements sans distinction entre les fichiers individuels de votre VM (Visual Memory - Carte mémoire).

Les classements réseau distinguent automatiquement les données de jeu 50Hz et 60 Hz, selon le réglage de l'écran.

Données de jeu 60Hz
Vous pouvez participer au classement 60Hz au niveau mondial, européen ou national.

Données de jeu 50Hz
Vous pouvez participer au classement 50Hz au niveau européen ou national.

Ces captures d'écran présentent le classement réseau 60Hz.



◇ Saisie du pseudonyme

Entrez un pseudonyme de 4 à 12 caractères. Il sera utilisé pour tous les classements réseau.

*Certains termes ne peuvent pas être choisis comme pseudonymes.



◇ Sélection d'un jeu

Sélectionnez un mini-jeu. Huit mini-jeux au total, comme Space Harrier, Hang, etc. figurent au classement réseau. Certains mini-jeux ne sont cependant pas disponibles avant que vous ayez atteint un certain niveau dans le jeu.



◇ Affichage des classements

Vous accédez via Internet au classement réseau des mini-jeux sélectionnés. Les classements sont mis à jour quotidiennement. Lorsque deux joueurs ont obtenu un score identique, le premier au classement est celui dont le score a été enregistré en premier sur le réseau.

Une foire aux questions sur les classements réseaux, ainsi que des avertissements sur leur utilisation sont accessibles sur le site shenmue.com. Il vous est fortement recommandé de lire ces informations avant votre inscription aux classements.



◇ Modification/Suppression d'un pseudonyme

Sélectionnez l'icône Edit/Delete (Modifier/Effacer) pour modifier ou supprimer votre pseudonyme. Si vous effacez la totalité de votre pseudonyme, puis confirmez en appuyant sur Enter (Entrée), votre score disparaîtra automatiquement des classements réseau.

AVERTISSEMENT SUR LA PARTICIPATION AUX CLASSEMENTS RESEAU

Si vous participez aux classements réseau, votre pseudonyme, votre score aux mini jeux et votre pays seront affichés sur le site Shenmue. Toute personne connectée au site pourra accéder à ces informations.

Pour participer au classement réseau, vous devez accepter les termes de l'Accord sur l'Utilisation du Passeport Shenmue, figurant en page 122-123 de ce manuel, ainsi que les termes de l'accord sur l'utilisation du logiciel Dreamkey.



■ Analyse des données de jeu

Data Review (Analyse des données de jeu) présente une analyse détaillée de vos données de jeu. Vous y trouverez des statistiques comme le nombre de fois où le jeu a été terminé, mais aussi le nombre d'ennemis que vous avez vaincus ou le nombre de boissons achetées dans le jeu.

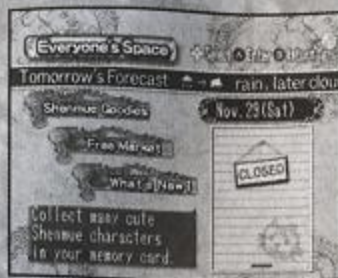
La colonne « Referenced Data » (Données référencées), à gauche, indique les données issues du fichier sélectionné. La colonne « Cumulative Data » (Données cumulées), à droite, présente une moyenne de toutes les données enregistrées sur le VM (Visual Memory - Carte mémoire).



■ Manuel en ligne

Le manuel en ligne (On Line Manuel) fournit des explications détaillées sur les principes de jeu de Shenmue.

N'hésitez pas à le consulter pour plus d'informations sur Shenmue.



■ Le coin des mordus

Everyone's Place (le coin des mordus), contient toutes sortes d'informations sur le jeu :

- Vous voulez savoir quel temps il fera demain, en 1986, dans l'univers de Shenmue ?
- Vous vous demandez quels sont l'âge, la taille et le poids du chat qui apparaît dans le jeu ?
- Vous recherchez un objet spécifique pour votre collection d'objets Shenmue ?

Rien de plus simple, consultez cette rubrique !



◇ Cadeaux Shenmue

Shenmue Goodies (cadeaux Shenmue) vous permet d'échanger des informations sur un personnage contre une « canette gagnante » obtenue dans le jeu. Les canettes sont en vente dans les distributeurs qui apparaissent dans le jeu. Ceux-ci sont rares, alors bonne chance !

1. Sélectionnez le personnage que vous souhaitez télécharger.
2. Vous pouvez télécharger un personnage par canette.

N.B. : Quel que soit le nombre de canettes gagnantes que vous possédez, vous ne pouvez télécharger des personnages que si vous disposez d'un nombre suffisant de blocs mémoire disponibles. Le programme Shenmue Goodies nécessite 50 blocs mémoire et chaque personnage téléchargé 2 blocs mémoire. Assurez-vous que votre VM (Visual Memory - Carte mémoire) dispose de suffisamment de mémoire avant d'utiliser Shenmue Goodies.



◇ Troc

Grâce à Free Market (troc), vous pouvez échanger des objets collectés dans le jeu contre des objets spéciaux que vous ne trouverez qu'ici.

◇ Quoi de neuf ?

What's new (quoi de neuf ?) vous donne des nouvelles fraîches et vous informe des nouveaux services disponibles.

N.B.: Comment copier ou effacer des données sur un personnage ?

Pour copier ou effacer des données sur un personnage obtenues grâce à Shenmue Goodies, allez dans le menu des fichiers de votre console Dreamcast.

1. Laissez le compartiment CD ouvert et allumez la console pour afficher l'écran de menu des fichiers.
2. Sélectionnez « File » (Fichier) dans le menu principal.
3. Sélectionnez un des fichiers de la carte mémoire insérée dans la console, puis copiez-le ou effacez-le.



■ shenmue.com

Ce lien vous permet d'accéder au site officiel de Shenmue. Vous pourrez y admirer de superbes graphismes et obtenir les dernières informations sur le jeu.



■ Messages urgents

Grâce à Urgent Messages (Messages urgents), consultez les toutes dernières informations sur Shenmue. L'icône clignote à chaque nouvelle annonce.

◇ Nouvelles

Topics (Nouvelles) vous informe des derniers événements.

◇ Dépannage

Dans Troubleshooting (Dépannage), vous pouvez lire tous les messages importants de l'équipe de Shenmue.

ACCORD SUR L'UTILISATION DU PASSEPORT SHENMUE

Tous les utilisateurs potentiels du Passeport Shenmue sont priés de lire, comprendre et accepter l'ensemble des termes du présent accord avant toute utilisation du Passeport Shenmue.

1. Lors de l'utilisation du Passeport Shenmue, les données enregistrées sur la carte mémoire insérée dans la console sont automatiquement téléchargées du VM (Visual Memory - Carte mémoire) sur le serveur Shenmue. Ces données sont analysées puis téléchargées de nouveau sur la carte mémoire. Votre utilisation du Passeport Shenmue implique que vous acceptez ce processus.
2. Pour participer au classement réseau du Serveur Shenmue, vous devez accepter que certaines données de votre carte mémoire soient téléchargées sur le serveur, notamment votre meilleur score, votre pseudonyme, ainsi que des informations sur votre lieu de résidence (ville et pays). Ces informations sont affichées sur le serveur Shenmue et peuvent être consultées par tous les autres utilisateurs du Passeport Shenmue. (Pour préserver votre anonymat, veillez à choisir votre pseudonyme avec soin.)
3. Vous devez accepter l'entière responsabilité de toute perte ou détérioration causée par les téléchargements décrits au paragraphe 1) ci-dessus, ou par l'échange de données nécessaire à l'élaboration des classements décrit au paragraphe 2).
4. Vous devez accepter, outre les termes de l'Accord sur l'Utilisation du Passeport Shenmue, les termes du Dreamcast Web Browser End User Agreement (Accord sur l'Utilisation du Navigateur Internet Dreamcast), applicable dès votre inscription sur le navigateur Internet Dreamcast.

Nous nous engageons à ce que les données téléchargées sur le site Internet Shenmue soient uniquement utilisées pour développer de futures versions de Shenmue ou pour fournir les services décrits dans le présent manuel et ne soient ni publiées ni divulguées à des tiers.

CREDITS

Produced and Directed by



Yu Suzuki

SEGA of Japan Manual Production Staff

Translation/DTP

Monika Hudgins

Designer

Yoichi Takahashi

Writer

Eiji Ogawa

Supervisor

124 Kaoru Ichigozaki

The following credits list the staff who worked on the localization, marketing and manual production for the PAL version of Shenmue. Credits for the original development and the main localization staff of AM2 are listed in the game itself.

Sega Europe Ltd.

Director Product Manager

Naohiko Hoshino

Executive Localization Producer

Kats Sato

Localization Producer

Dave Nulty

Localization Assistant Producer

Kuniyo Matsumoto

Product Marketing Manager

Jim Pride

Mathew Quaeck

Public Relations for UK

Stuart Turner

Public Relations for France

Anne Roppe

Public Relations for Germany

Tina Sakowsky

Public Relations for Spain

Esther Barral

Text Translator (France)

Dave Thompson

Text Translator (Germany)

Angelika Michitsch

Text Translator (Spain)

Robert Parraga

Testing Manager

Jason Cumberbatch

Lead Testers

Nick Bennett

Pete O'Brien

Special Thanks

Tetsune Nakazono

Utako Okukawa

Tomo Inoue

JV-Lite™

NetFront™

Easy Communication Everywhere

with

Java™ Virtual Machine Compliant Module

ACCESS™

NetFront and JV-Lite (JV-Lite is compliant with Java specification) by Access Co., Ltd. is adopted for the Internet function of this product. NetFront and JV-Lite are registered trademarks of Access Co., Ltd. in Japan. Java and all Java-based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and other countries. All brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the font(s) licensed by NEC Office Systems, Ltd. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

- * The online functions for this game are only available in the UK, mainland France, Germany, Spain, Italy and Ireland.
- * Les fonctions Internet de ce jeu sont uniquement disponibles au Royaume-Uni, en France Metropolitaine, en Allemagne, en Espagne, en Italie et en Irlande.
- * Die Online-Funktionen dieses Spiels können nur in Großbritannien, auf dem französischen Festland, in Deutschland, Spanien, Italien und Irland benutzt werden.
- * Las funciones on-line de este juego sólo están disponibles en Reino Unido, Francia (continental), Alemania, España, Italia e Irlanda.
- * Le funzioni online di questo videogioco sono disponibili solo nel Regno Unito, Francia continentale, Germania, Spagna, Italia ed Irlanda.

www-dreamcast-europe.com



Dreamcast™

© CRI 1999, 2000 Presented by AM2 of CRI.
SHENMUE is either a registered trademark or a trademark of Sega Corporation.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5

Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

810-0253-80